Nintendo®

スーパーファミコン®

マリオの

スーパーピクロス™

取扱説明書

SHVC-ACXJ-JPN

●ごあいさつ●

このたびは任天堂スーパーファミコン専用ソフト『マリオのスーパーピクロス』をお買い上げいただきまして誠にありがとうございました。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全にご使用していただくために…

⚠警　告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。

ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠注　意

- 健康のため、ゲームや衛星データ放送をお楽しみになる時は、画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間使用する時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警　告

火災や感電を防止するために次のことに注意してください。

- 使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
- 分解や改造やご自身での修理は絶対にしないでください。

⚠ 注　意

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。

使用上のおねがい

- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

このゲームはマルチプレイヤー5を接続したまま遊ぶことはできません。もし誤って接続したまま本体の電源を入れた場合は、画面にメッセージが表示されますので、コントローラコネクタに直接コントローラもしくはスーパーファミコンマウスを接続してください。

ピクロスってなに？

『ピクロス』とは、画面の上と左にある数字を手がかりに、フィールド上のマスをけずっていき、絵を完成させるパズルゲームです。

●ヒントの数字は上から、もしくは左から読みます。数字は、その列のマスを連続してけずる数を意味しています。数字が複数ある場合は、連続してけずるマスが複数あります。そして、それらは最低1マス以上離れていることをしめしています。

●けずってはいけない場所がわかったら「×」の印をつけておくと、手がかりが増えるので便利です。

たとえば…
「5」は、5つ連続してけずるマスがあることをしめしています。「1　3」は、上から（あるいは左から）順に1つけずるマスと、3つけずるマスがあることをしめしています（その間は、必ず1マス以上あけます）。

また、「1　2」は、右の図のように3通りの可能性が考えられます

●フィールド上のけずるべきマスをすべてけずると、絵が完成します。フィールドの種類は、5×5、10×10、15×15、20×20、25×20の5種類です。フィールドが広くなればなるほど、むずかしいと考えてよいでしょう。

どんなにむずかしい問題でも、ヒントの数字のみを手がかりにして論理的に解くことができます。けずったり、「×」をつけるのに「カン」を必要とすることは一切ありません。

もくじ

コントローラの基本操作

ピックのカーソルをヒント数字上に移動させると、えんぴつの形に変わり、数字にチェックをつけられます。

マスの上でもう一度同じ動作を繰り返すと、手のカーソルがあらわれ、けずったマスや「×」の印のマスを元にもどしてくれます。

■
× ▶ □

STARTボタン
問題解答中にポーズをかけ「ギブアップ」「セーブ」などをするときに使います。

十字ボタン
カーソルを上下左右に移動させます。

A・Yボタン
けずる　ハンマーの絵があらわれ、マスをけずります。いろいろな決定にも使います。

B・Xボタン
「×」の印　けずらないことがわかったマスに「×」の印をつけます。キャンセル、前の画面にもどるときにも使います。

※L・Rボタン、SELECTボタンは使用しません。
※スーパーファミコンマウスの操作法→6〜7ページ。

ゲームのはじめかた

電源をいれると、オープニング画面がでてきますので、スタートボタンを押してください。SAVE DATA 1またはSAVE DATA 2を十字キーの上下でえらんでAボタンで決定します。すると、下のような画面がでてきます。

十字ボタンで「レベル１」を選択し、Aボタンで決定してください（あそびかたを知りたい方は「あそびかた」をえらんでください）。

ひとさし指の形のカーソルを十字ボタンで動かして？マークを選択すると、ピクロス問題画面がでてきます。問題は難易度が低い順に並んでいますが、どれからでもえらべます。

A～Lまでの１２問をすべて解くと、レベル１はクリアです（クリアしたレベルにはハンマーのマークが表示されます）。すると、マリオのピクロスレベル2,3,4と、ワリオのピクロスがあそべるようになります。さらに上のレベルをクリアしていくと、あそべる問題がどんどん増えていきます。

マリオのピクロスのあそびかた

●ヒントルーレット

マリオのピクロスでは、各パズル画面の初めに「ヒントを使う？」ときいてきます。ここで「はい」をえらぶと、ヒントルーレットがまわりますので、Aボタンでストップをかけてください。とまったタテの列とヨコの列の答えがすべてわかります。ヒントルーレットは制限時間の範囲内で何回でも使うことができます。しかし、そのときは１回使うたびに持ち時間が５分減らされます。

●制限時間３０分以内に絵を完成させることができなければ、ゲームオーバーです。

●ミスをすると（けずってはいけないマスをけずると）持ち時間がマイナスされます。１回目のミスはマイナス２分、２回目のミスはマイナス４分、３回目以降のミスはマイナス８分ですので、慎重に解いてください。（「×」印のつけまちがいはミスになりません。）

マリオのスーパーピクロス

LEVEL 1
↓
LEVEL 2～4
↓
LEVEL 5～7
↓
LEVEL 8～10
↓
SPECIAL

「マリオのスーパーピクロス」は、スーパーファミコンマウスでもあそべます。
マウスの場合、左ボタンで「けずる」「決定」、右ボタンで「『×』の印」「キャンセル・前の画面にもどる」です。

左ボタン　右ボタン

本体を動かして、カーソルを移動させます。

ゲームをはじめるときは、マウス本体を移動させカーソルを動かしてメニューを選択し、左ボタンで決定します。

ワリオのピクロスのあそびかた

**ワリオの
スーパーピクロス**

LEVEL 1
↓
LEVEL 2〜4
↓
LEVEL 5〜7
↓
LEVEL 8〜10
↓
SPECIAL
↓
???

マリオのピクロスレベル1をクリアしたら、オープニング画面にもどってみてください。

マリオの頭の上に、ワリオの手が見えていますね。それが手まねきする方向（左）に十字ボタンを押してみると……。ワリオのピクロスがあそべるようになっています。

ワリオのピクロスは、ちょっと手ごわい難問や奇問が多いのが特徴です。

- ヒントルーレットはありません。
- 時間制限はありません。
- 試し置きモードがあります（詳しくは8ページをご覧ください）。

マウスでメニュー画面を開く場合は、石版の外にカーソルを移動させ、右ボタンを押します。キャンセルする場合は、もう一度右ボタンを押します（BGMあるいはSTEREOをえらんだときは、左ボタンで確定し、右ボタンで問題回答画面にもどってください）。

プレイヤーを助ける便利な機能

各問題の解答中に、STARTボタンを押すと、ポーズがかかり、下の写真のような選択肢（メニュー画面）があらわれます。キャンセルする場合はBボタンを押します（BGMあるいはSTEREOをえらんだときは、Aボタンで確定し、Bボタンで問題回答画面にもどってください）。

マリオのピクロス

GIVE UP
SAVE
BGM
STEREO
HINT －5

ワリオのピクロス

GIVE UP
SAVE
BGM
STEREO
? START

■GIVE UP

「YES」をえらぶと、ゲームを途中で終了できます。解いている途中のデータは消えてしまいますので、ご注意ください。

■SAVE

「YES」をえらぶと、解いている途中のデータをセーブ（保存）できます。次にはじめるときに、セーブデータの「CONTINUE」をえらぶと、つづきをプレイすることができます。

■BGM

BGMをメニューのなかからえらぶことができます。
また、BGMをオフにすることもできます。

■STEREO

ステレオ音声またはモノラル音声をえらべます。

■HINT －5（ヒントルーレット・マリオのピクロスのみ）

選択すると、タテ一列ヨコ一列のヒントがもらえます。ただし1回ヒントをもらうたびに5分マイナスされます。

■? START（試し置きモード・ワリオのピクロスのみ）

「YES」を選択すると、「試し置きモード」に入ります。けずった部分も「×」印も、黄色で仮表示されるようになります。
このモードからでたいときは、再びSTARTボタンを押し、「? END」をえらびます。「決定しますか？」ときかれますので、試し置きした部分（黄色表示の部分）をそのまま決定したいときは「はい」、その部分を消してもとの状態にもどりたいときは「いいえ」を選択してください（「試し置きモード」の途中ではセーブできません）。

ふたりプレイについて

コントローラ、あるいはマウスをもう１つ差しこむと、ピックのカーソルが画面上に２つあらわれ、ふたりプレイができるようになります。ご家族やお友達どうしで、協力して問題を解いてみてください。

２コントローラのどのボタンをさわっても２プレイヤーのカーソルがあらわれます（約２０秒間入力がないと、カーソルは消えます）。

プレイヤー２（緑のカーソル）

プレイヤー１（赤のカーソル）

絵が完成して、答えが表示されたところでBボタンを押すと、2人の結果が表示されます。

データのセーブについて

●ゲームのセーブは全部で２つまでできます。データのセーブはつねに自動的に行われます。ただし、ゲーム途中のデータの場合は、スタートボタンでポーズをかけてから行ってください。

セーブされたデータの消去について

●２つあるセーブデータのどれかを消去したいときは、データセレクトの画面で消去したいデータをえらび、セレクトボタンを押しながらＡボタンとＢボタンを同時に押します。すると「ＥＲＡＳＥ？」ときかれますので、Ａボタンを押して決定するとデータが消えます。

●すべてのデータを消して、ソフトを買ったときの状態にもどしたいときは、セレクトボタンと十字ボタンの左上を押しながら電源をいれます。そしてＡボタンでＯＫすると、すべてのデータが消去されます。

ピクロスのコツ

ピクロスの解き方のコツを、１５×１５のフィールドを例にお教えします。

コツ・１

けずってはいけないとわかったマスは、すぐ「×」をつけておくこと。それによってけずれるマスが少しずつ限定されていきます。

コツ・２

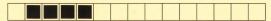
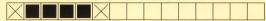
けずれたり「×」をつけたマスがふえたら、それは新しい手がかりができたことになるので、その上もしくは左の数字とてらしあわせてみましょう。

コツ・３

全部けずれる列をさがしてみましょう。１５×１５のフィールドで「１５」とあれば、その列は全部けずることができます。逆に、「０」とあれば、けずれるマスがないことがわかるので、全部「×」をつけることができます。

15	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
0	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

コツ・4

ヒント数字とけずれたマスの数が同じになったら、その両はしに「×」をつけてしまいましょう。たとえば、「4　1　2」とあって、

と「4」のマスが確定したら、

このように両はしに「×」をつけます。すると、さらに手がかりが増えることになります。

コツ・5

複数のヒント数字がある場合、間に入る「×」のマスを1つと仮定して、数字の合計とたしてみましょう。答えがフィールドのマス目と同じならば、その列はすでに確定していることがわかります。

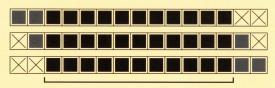
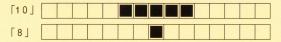
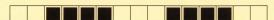
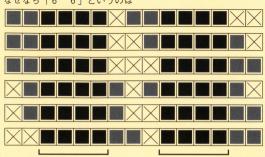
たとえば「7　7」なら、7+1（すきま）+7＝15。するとこの列は

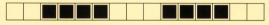
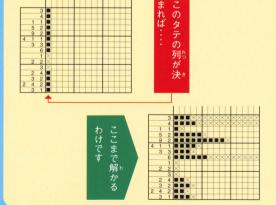
しかありえません。

また、たとえば「1　2　4　3　1」なら、こうなります。

コツ・6

ヒント数字が大きい列をさがしましょう。フィールドのマス目の半分より大きい数字があれば、論理的に必ずけずることのできるマスがあるはずです。たとえば、「１３」とあれば、１５のマスのうち、１３マス分けずるわけですから、真ん中の１１マスは必ずけずれるのです。

なぜなら、１３の入る可能性は
この３通りで、いずれにしても中央の１１マスはまちがいなくけずれることになるからです。

ちなみに、「１０」の場合、「８」の場合は必ずけずれるマスは以下のようになります。上の「１３」の例を応用すればわかりますね。

もうすこし複雑な例に挑戦してみましょう。ヒント数字が「６ ６」の場合、必ずけずれるマスは？……正解は、こうなります。

なぜなら「6　6」というのは

この6通りが考えられ、これらに共通して、まちがいなくけずれるマスが左と右に4マスずつあることがわかるからです。

コツ・7

一番はしの列が確定すると、大きな手がかりになります。たとえば、下のような問題があったとき……。

ここからは、オレ様が、ちょっと高度なテクニックを教えるぜ。その名も、試し置きモードを使った「仮定法」だ！ついてこれるか？

「ワリオのピクロス」の問題を解いていて、どうしても確定するマスが見つからないときには、試し置きモードを利用してみてください。あるマス目を「仮に」けずり、矛盾があれば、そのマスは「×」と確定する方法です。

右の例を見てください。

	2	2	2	2	1
2					
1					

まず、『一番上の列のヨコのヒント数字「2」が、ぴったり左はしからはじまっている』と仮定し、試し置きモードでその通りけずってみます。

	2	2	2	2	1
2	■	■	×		
1					

するとタテのヒント数字の左から2列目までが、右の図のようにけずられます。

	2	2	2	2	1
2	■	■	×		
1	■	■			
	×	×			

しかし、赤で囲んだ部分が上から2列目のヨコのヒント数字、「1」と矛盾するので『ヨコのヒント数字の一番上の「2」が、ぴったり左はしからはじまっている』という仮定はまちがっていたことになります。

	2	2	2	2	1
2	×				
1					

したがって、この「×」印が確定します。試し置きモードをはずして、通常の「×」に変えてください。

今度はさきほどの「2」を、ひとつ右にずらしてみましょう。

まだ、赤で囲んだ部分は矛盾しています。したがって、2つめの「×」も確定します。

同じようにして、もう一つ右にずらしてみると、やはり、赤で囲んだ部分は矛盾しています。そこで3つめの「×」も確定します。

すると、この「2」は、ここにしか入らないことがわかります。

この「仮定法」の考えかたを応用すると、より難易度の高いピクロスを解くことができます。いろいろ試してみてください。

Executive Producer
山内　溥
Supervisors
宮本　茂　菱田達也
Producers
川口孝司　中山誠
Director
石原恒和
Main Programmers
寺本憲明　緒方旗生
Programming Assistant
河原林洋行
Screen Graphics Designers
目黒徳親　石原恒和
黒岩誠司
Sound Programmer&
Music Composer
上野利幸
Puzzle Coordinator
笠井和也

Puzzle Designers
田中拳　山下康之
藤原光雄　宇仁明子
田辺恭子　中島淳
Illustrator
小田部羊一
Package &Manual Designers
ジョン・ティムキュウ
坂田隆子
Manual Editors
陣内弘之　川原敦子
Coordinators
山本和之　入江勝義
永井崇博　赤間淳一
坂本拓哉　橋爪正樹
Special Thanks to
歌代政敏　酒井康裕
井口佐知子　森慎吾

本機器は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送形態等が違いますので使用できません。

このカセット内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。
むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカセットの抜き挿しをすると、蓄積されていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。なお、リチウム電池は有償で交換させていただきます。

お客様ご相談窓口

任天堂株式会社

本　社	〒605	京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.（075）541-6113
東京サービスセンター	〒101	東京都千代田区神田須田町1丁目22番地 TEL.（03）3254-1647
大阪支店	〒531	大阪市北区本庄東1丁目13番9号 TEL.（06）376-5970
名古屋営業所	〒451	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL.（052）571-2506
岡山営業所	〒700	岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL.（086）252-2038
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北9条西18丁目2番地 TEL.（011）612-6930

SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。

任天堂株式会社

〒605　京都市東山区福稲上高松町60番地　TEL（075）541-6113（代）

PRINTED IN JAPAN
G 967086